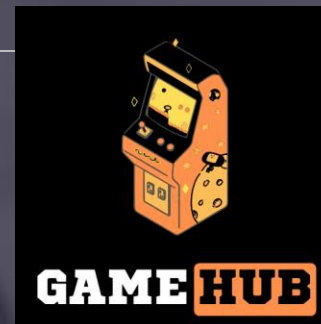




GAME HUB

Sommaire

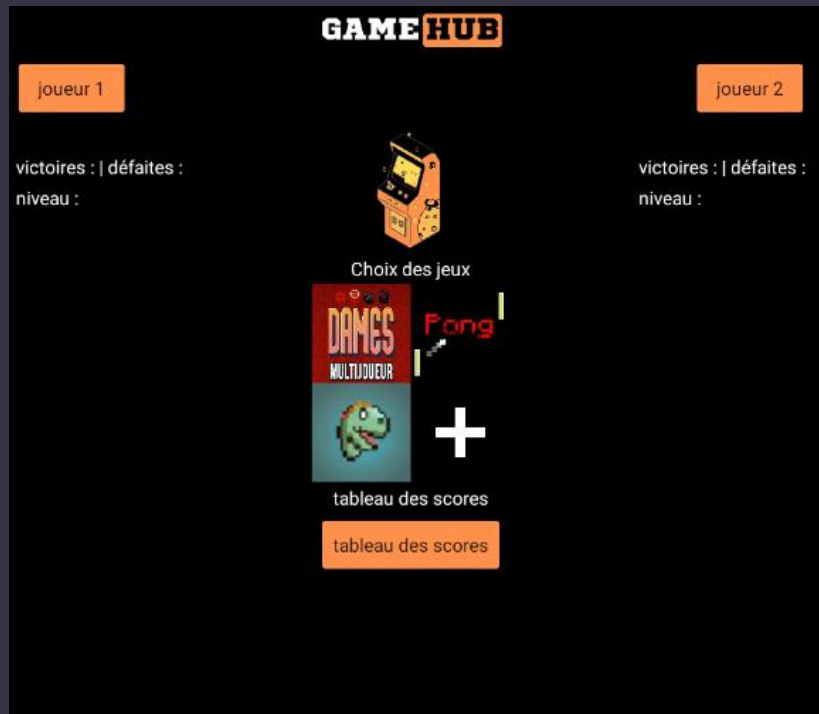


- Présentation de l'application
- Jeu de Dames
- Jeu Pong
- Jeu du dinosaure



Présentation de l'application

Gestionnaires de jeu



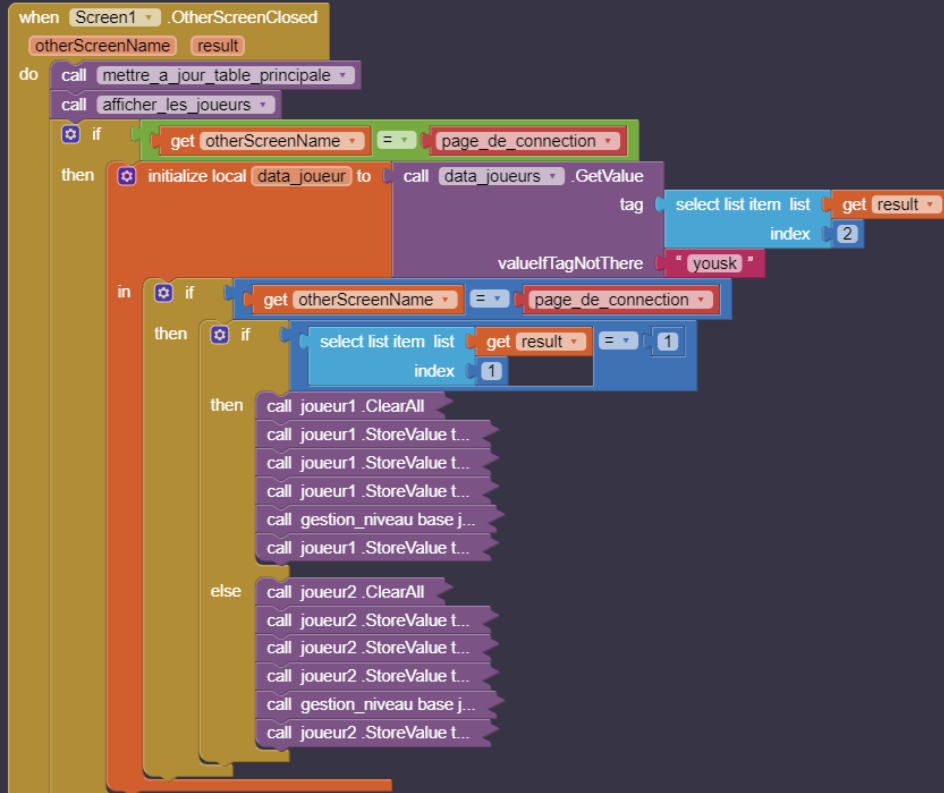
Interface graphique

- 3 Images
- 6 Buttons
- 3 Data Bases
- 11 Labels

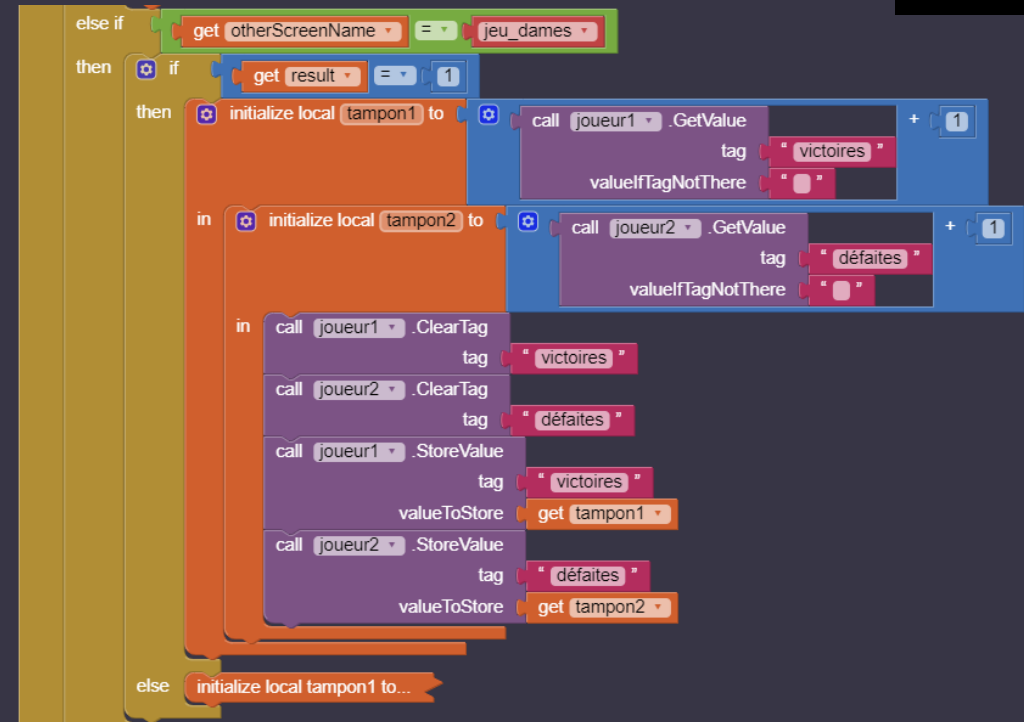
Présentation de l'application



GAMEHUB



Gestion des pages de connections

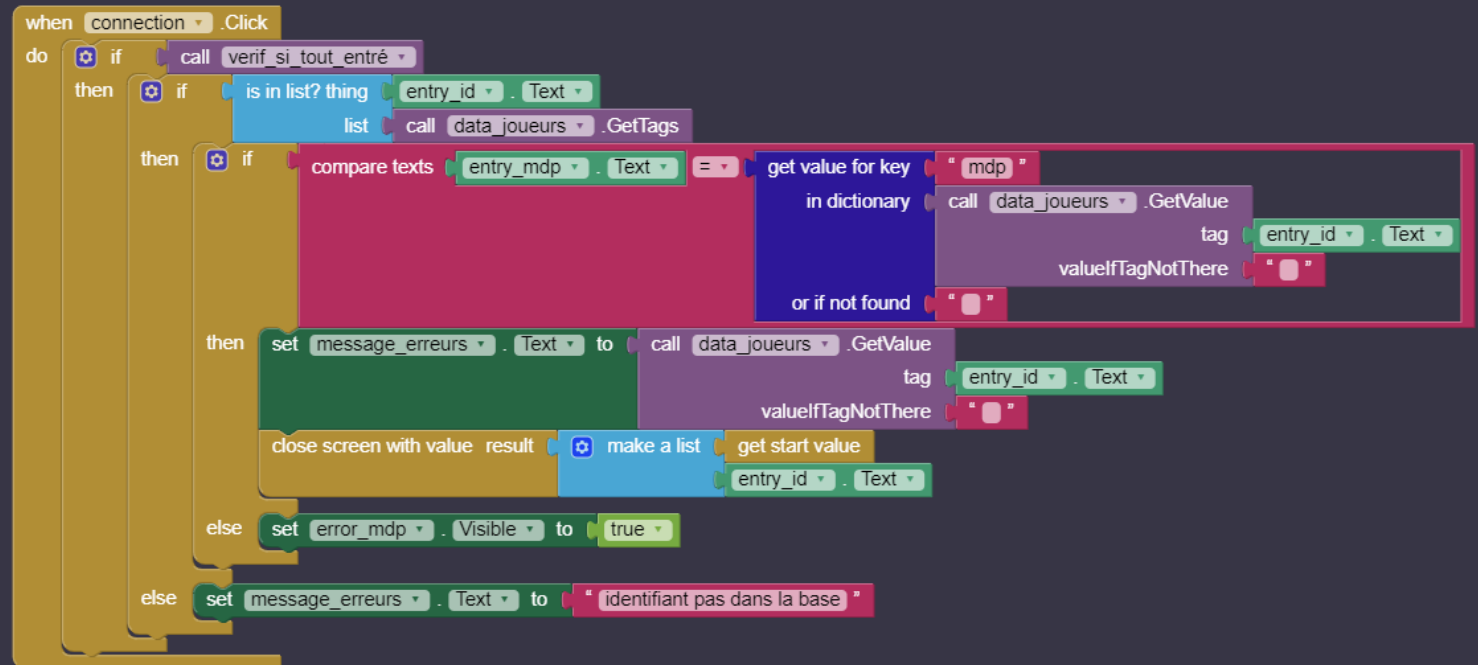


Gestion des scores

Présentation de l'application



Page de connexion



Valider les entrées dans la base de données

Présentation de l'application

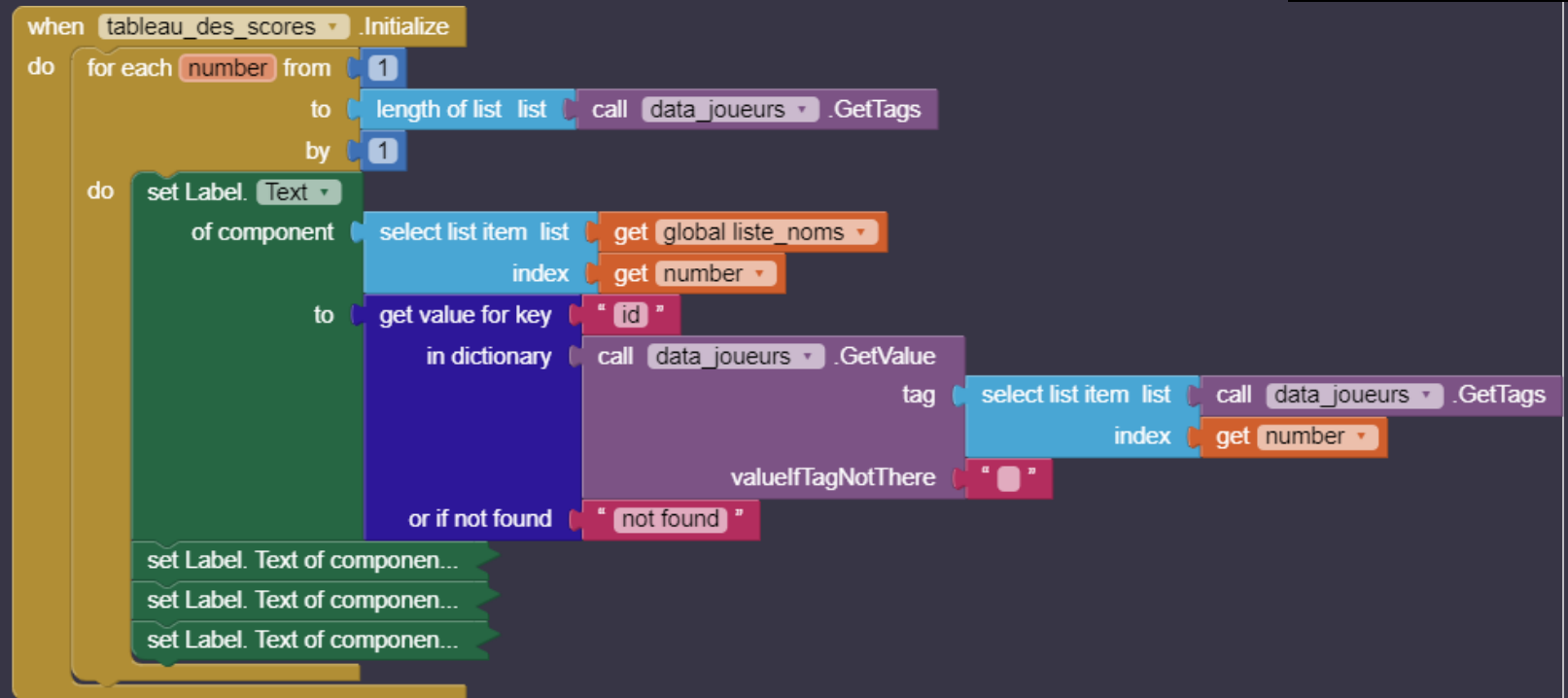


Tableau des scores

GAME HUB			
retour			
nom	victoires	défaites	niveau
a	0	1	0

Interface graphique

- 1 Button
- 84 Labels
- 1 Image



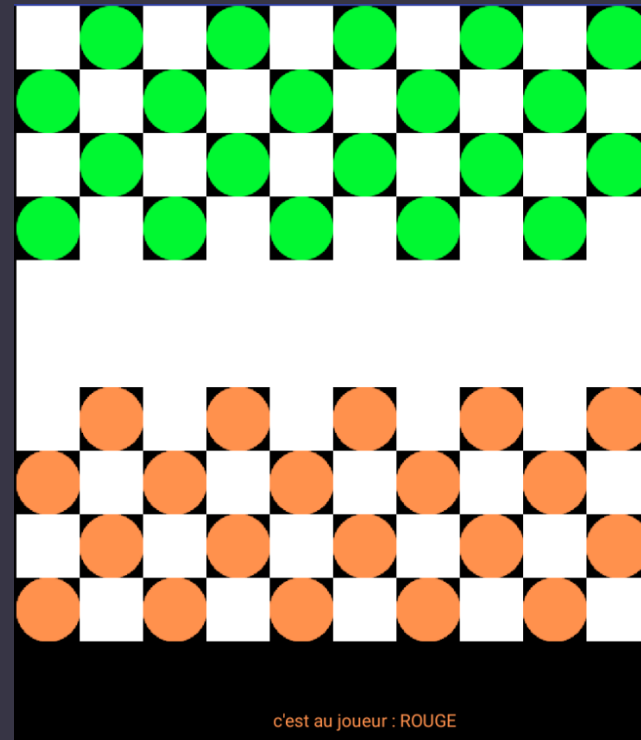
Affichage des données de chaque joueur



Jeu de Dames

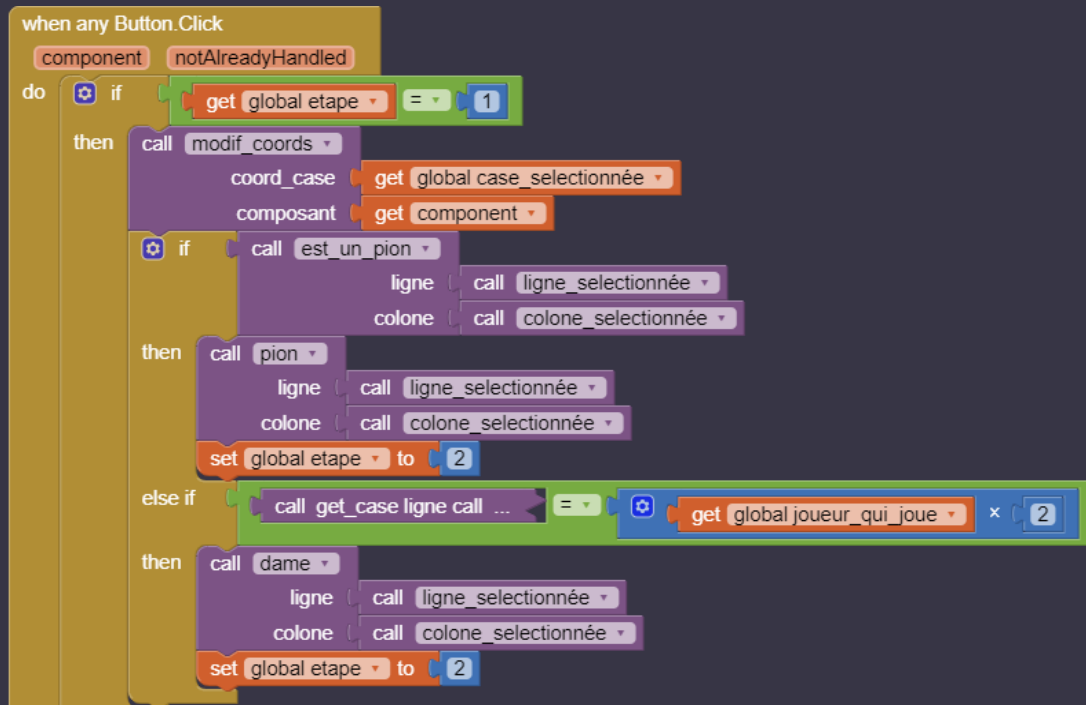
Interface graphique

- 100 Buttons
- 1 Label
- 1 Notifier

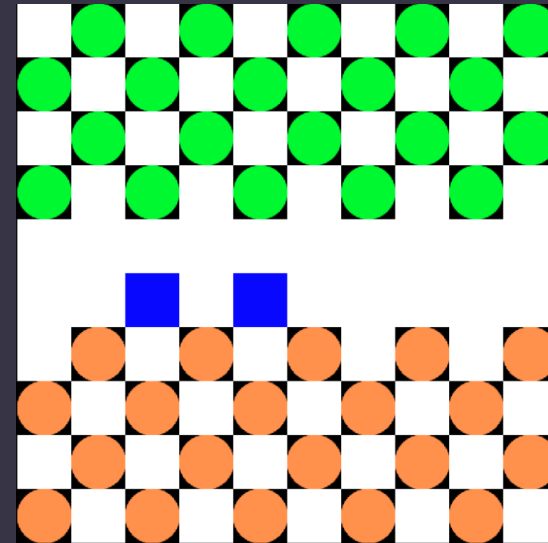


Affichage jeu

Jeu de Dames

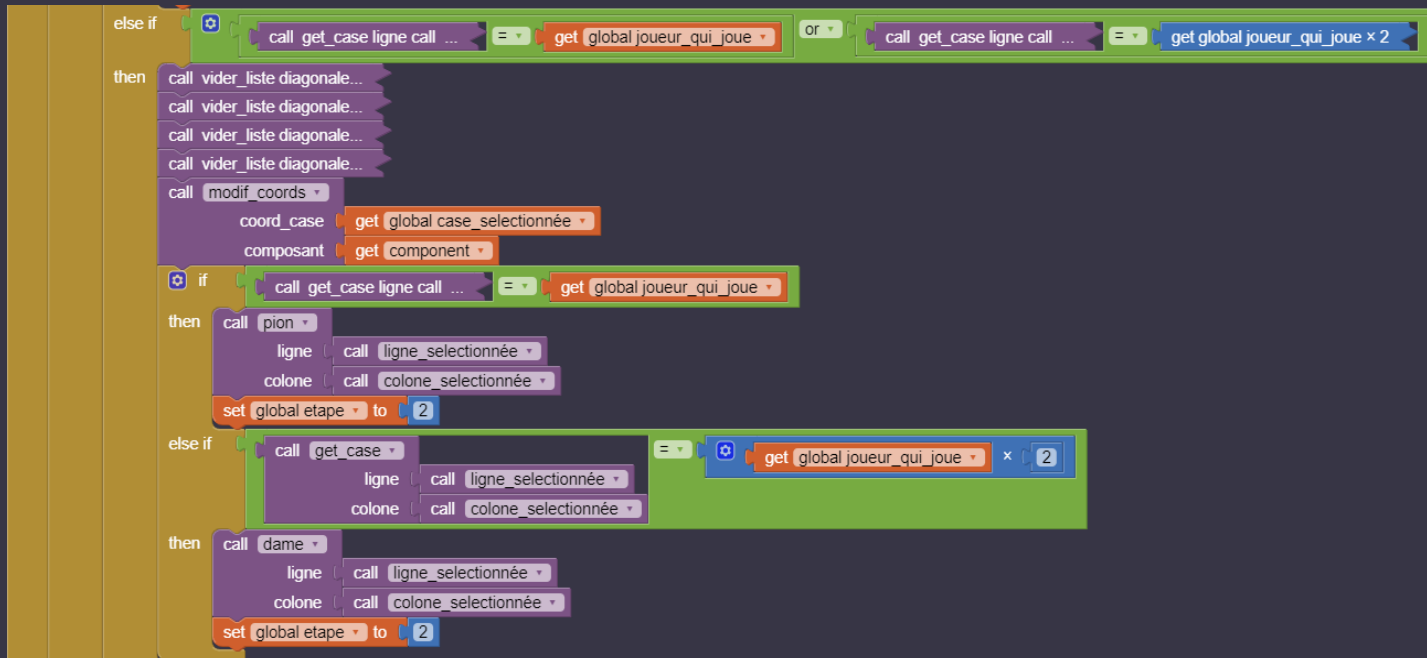


Sélection d'une case

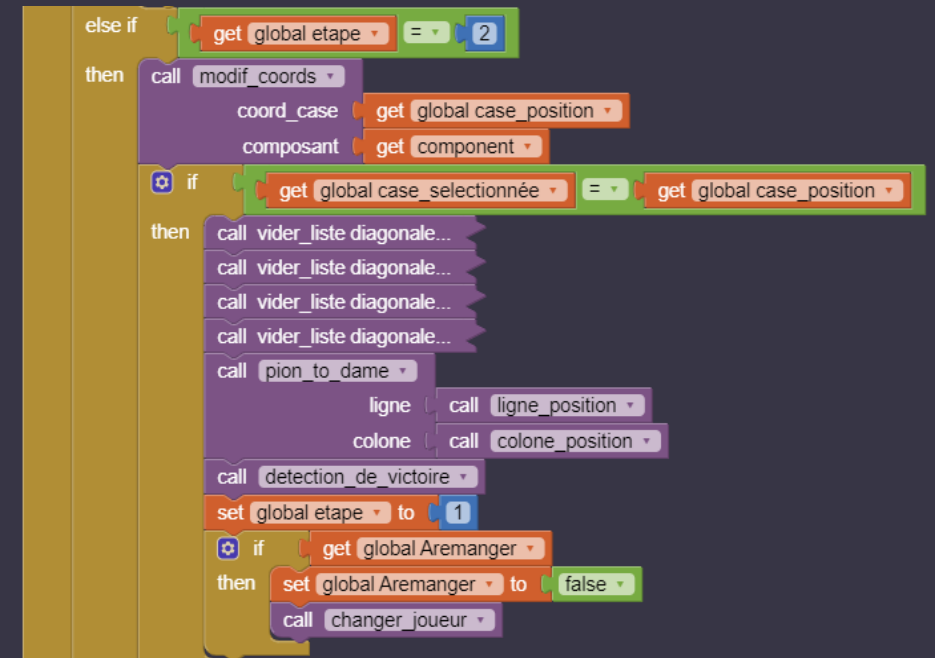


Résultat obtenu

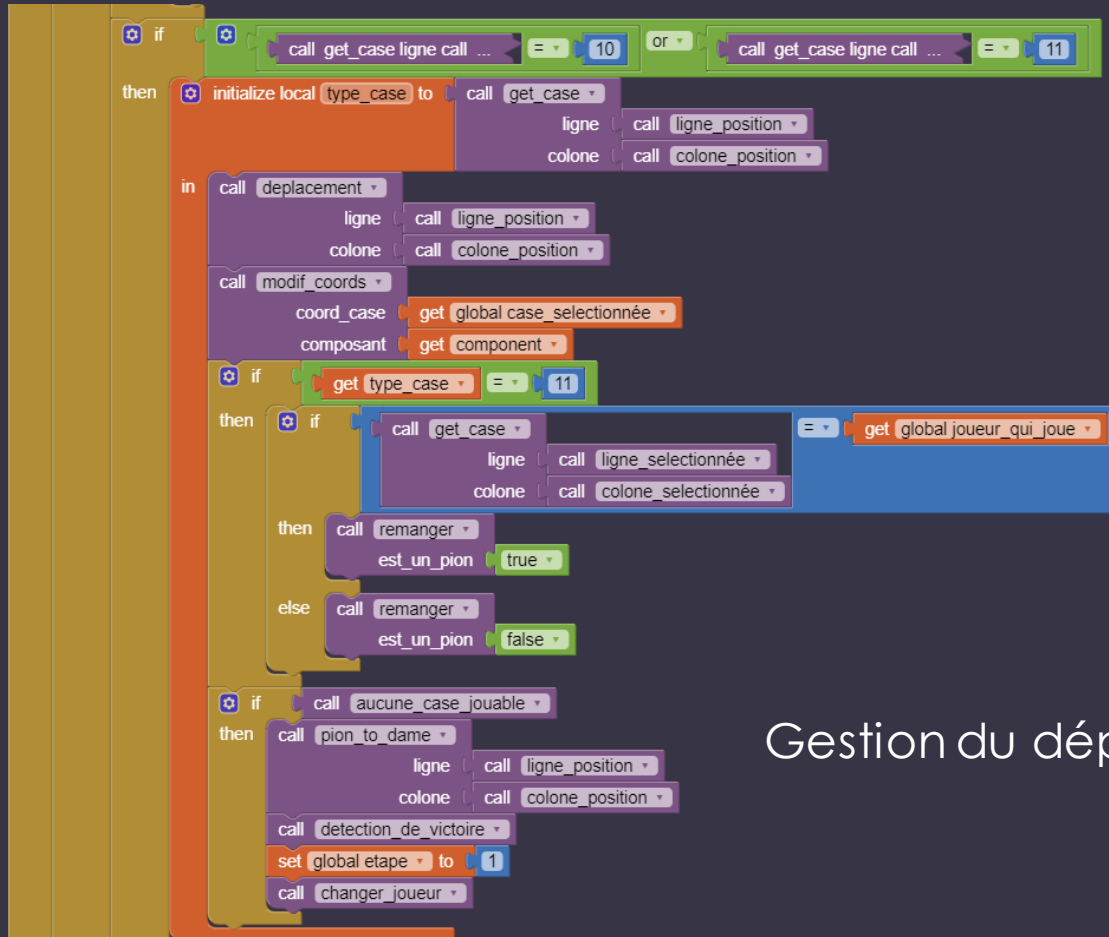
Jeu de Dames



Gestion du changement de choix



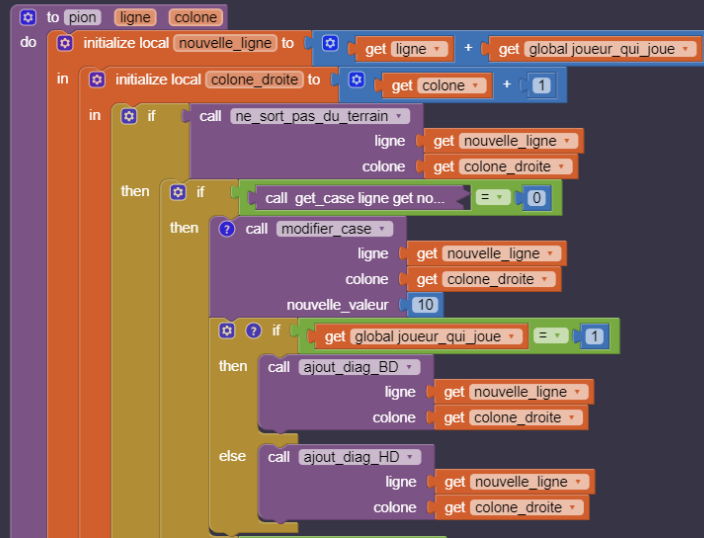
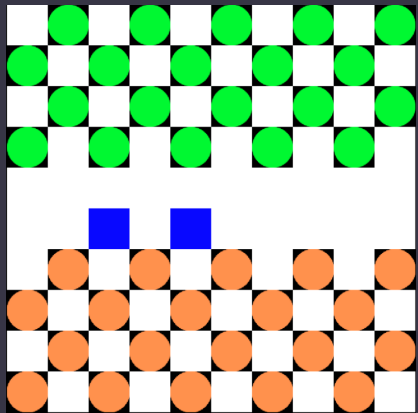
Jeu de Dames



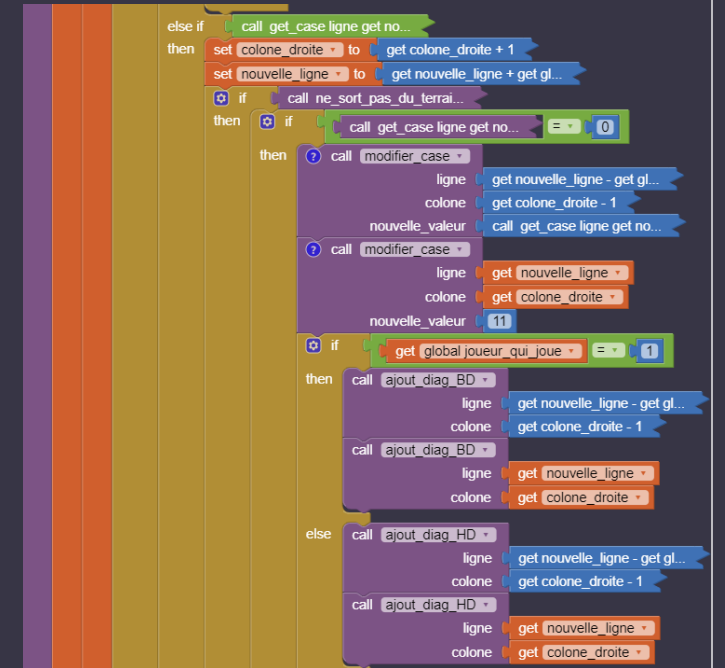
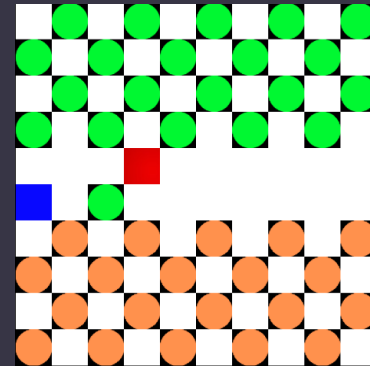
Gestion du déplacement

Jeu de Dames

Gestion des pions



Si la case est vide



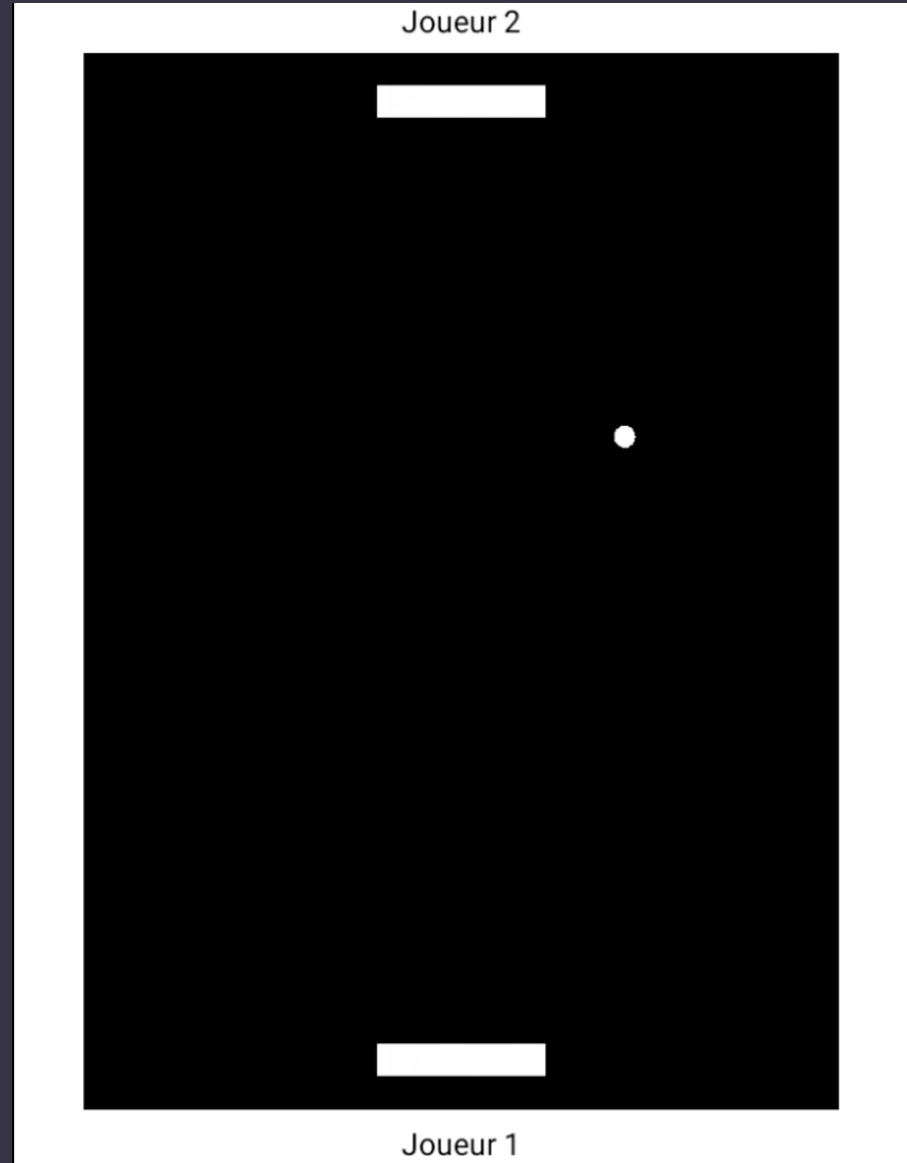
Si la case est un pion adverse

Pong

Interface graphique

- 1 Canvas
- 1 ball
- 1 Notifier
- 2 Labels
- 2 Sprites

--> Jeu épuré et simple à designer



Pong



Codage

- Initialisation des éléments graphiques et variables
- Mouvements des barres
- Trajectoire de la balle
- Rebonds de la balle sur les bords et les barres
- Gestion de la victoire/défaite

initialize global ball_speed to 10

initialize global heading to 45

when Pong .Initialize do c...

to calcul_angle_barre_haut ...

to calcul_angle_barre_bas d...

when barre_haut .Dragged ...

when barre_bas .Dragged ...

when balle .EdgeReached ...

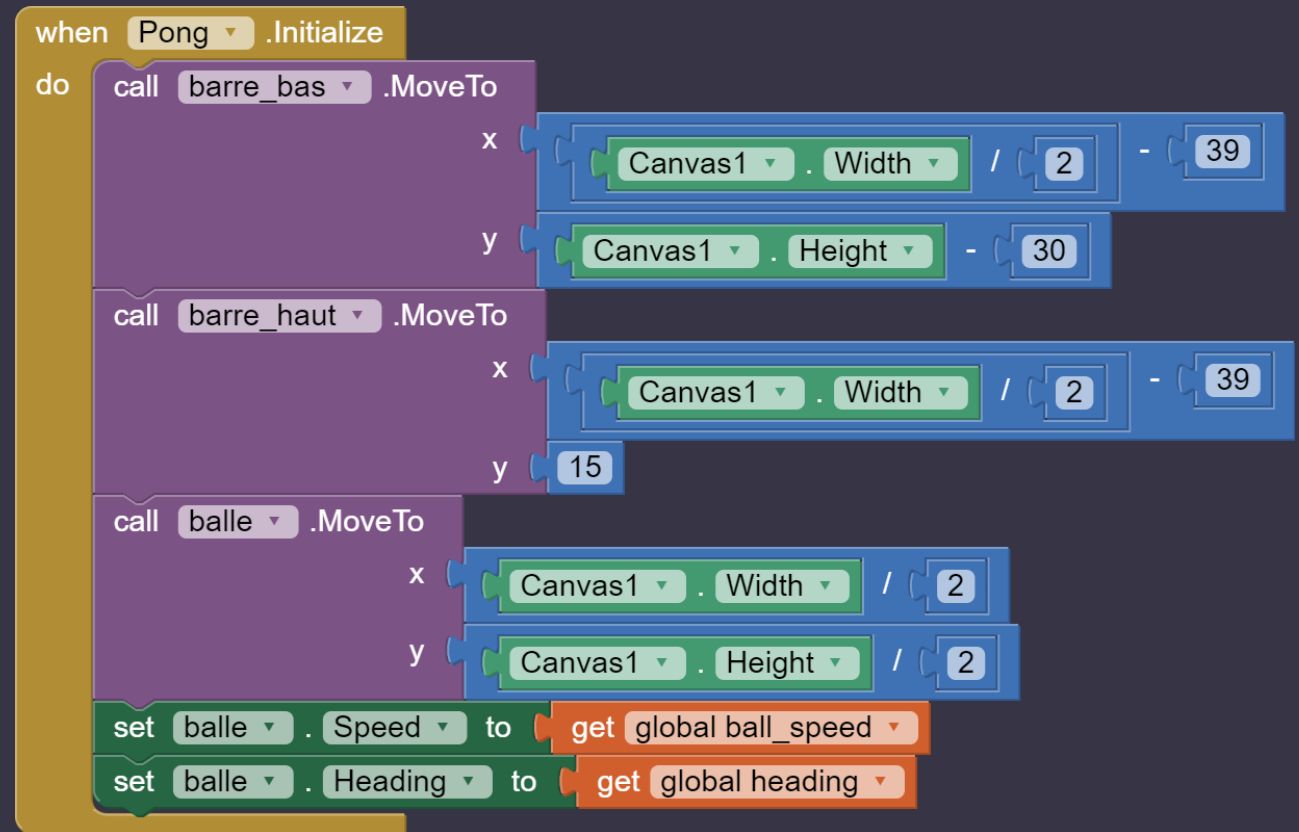
when balle .CollidedWith ...

Pong



Initialisation du jeu

- Placement des barres en haut et en bas, au centre du canvas
- Initialisation de l'orientation et de la vitesse de la balle



Pong



Mouvements des barres

- Mouvement latéral des barres en glissant

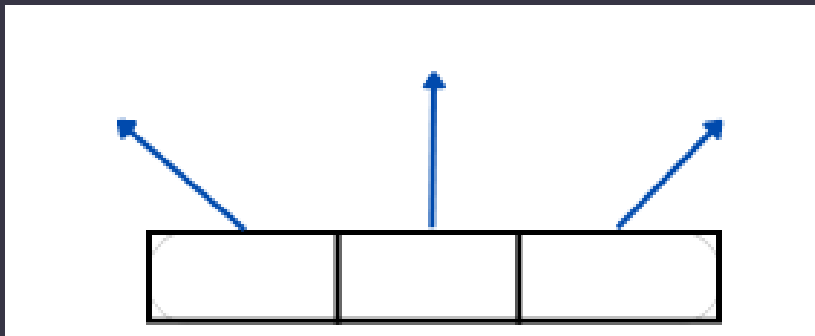
```
when barre_bas .Dragged
  startX startY prevX prevY currentX currentY
do
  call barre_bas .MoveTo
    x get currentX
    y Canvas1 . Height - 30
```

```
when barre_haut .Dragged
  startX startY prevX prevY currentX currentY
do
  call barre_haut .MoveTo
    x get currentX
    y 15
```

Pong

Rebonds de la balle sur la barre

- Orientation de la balle grâce à des angles
- Rebonds différents selon la surface
- Ajout d'une partie d'aléatoire dans les angles
- Augmentation de la vitesse de la balle à chaque rebond sur une barre



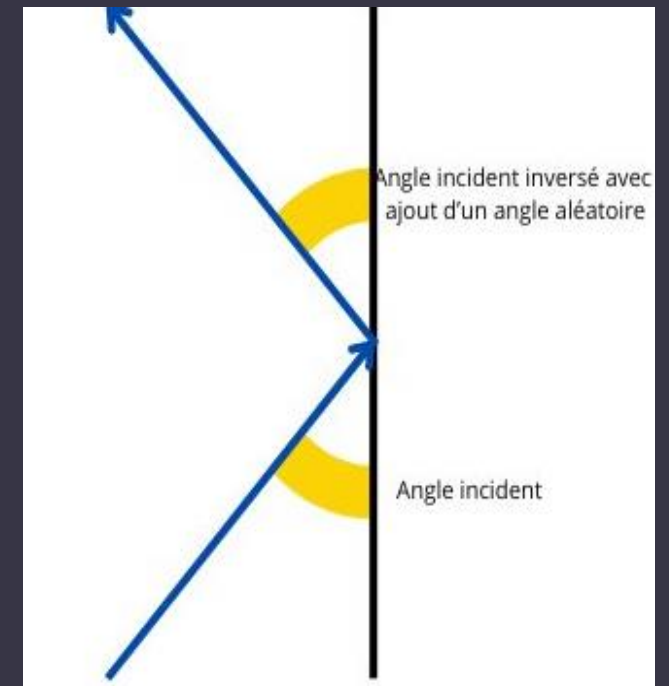
```
when balle .CollidedWith  
  other  
  do  
    set global ball_speed to (get global ball_speed + 1)  
    set balle . Speed to (get global ball_speed)  
    if (balle . Y < 30)  
      then call calcul_angle_barre_haut  
    else call calcul_angle_barre_bas  
    set balle . Heading to (get global heading)
```

```
to calcul_angle_barre_bas  
do  
  if (balle . X - barre_haut . X < 26)  
    then set global heading to (135 + random integer from -25 to 25)  
  else if (balle . X - barre_haut . X < 48)  
    then set global heading to (90 + random integer from -25 to 25)  
  else set global heading to (45 + random integer from -25 to 25)
```


Pong

Rebonds de la balle sur un bord

- Bords latéraux : rebondir en inversant l'angle incident
- Bords haut et bas : défaite d'un joueur et retour au menu principal en mettant à jour le score



Jeu du dinosaure



Script de fin de partie :

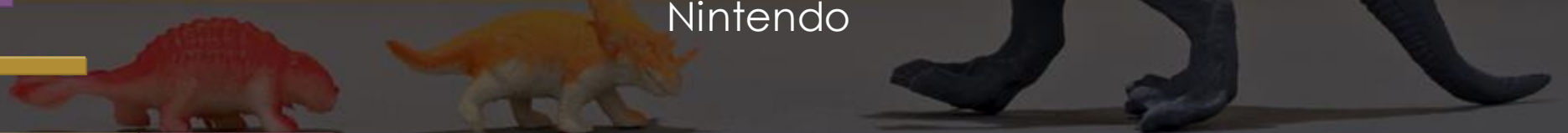
```
when dino_game .OtherScreenClosed
  otherScreenName result
do
  if
    get otherScreenName = Game_Over
  then
    set global bloqueur to false
    if
      get result = "quitter"
    then
      close screen
    else if
      get result = "recommencer"
    then
      call RESET
```

```
when Quitter .Click
do
  close screen with value result "quitter"
```

```
when Game_Over .Initialize
do
  set Score_texte . Text to get start value
```

```
when Recommencer_? .Click
do
  close screen with value result "recommencer"
```

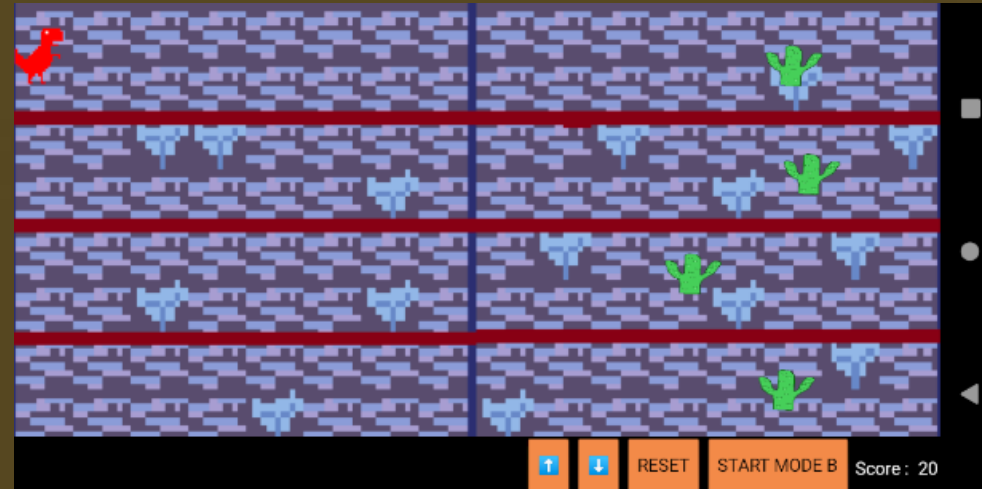
- jeu du dinosaure de Google + Subway Surfer => le Dino doit esquiver les cacti, mais plutôt que de sauter, il change de voie
- 2 modes A et B, à la façon des Game-And-Watch, jeux des années '80 édités par Nintendo



Jeu du dinosaure

Composants utilisés:

- 1 canva
- 5 sprite
- 6 buttons
- 4 labels
- 1 clock
- 2 screens



Jeu du dinosaure



Scripts principaux

```
when Dinosaur .CollidedWith
  other
do
  set global Etat_du_jeu to 1
  if not get global bloqueur
  then
    set global bloqueur to true
    open another screen with start value screenName Game_Over
    startValue Score . Text
```

```
when up .Click
do
  if Dinosaur . Y > get global DINO_speed + 1
  then
    set Dinosaur . Y to Dinosaur . Y - get global DINO_speed
```

```
when down .Click
do
  if Dinosaur . Y < dino_game . Height - 50 - get global DINO_speed + 1
  then
    set Dinosaur . Y to Dinosaur . Y + get global DINO_speed
```

```
when Clock1 .Timer
do
  if get global Etat_du_jeu = 0
  then
    set global Score to get global Score + 1
    set Score . Text to Score . Text + 10
    call cactus_reset
    if get global MODE = " B "
    then
      call cactus_avance2
    else
      call cactus_avance3
    call cactus_reset
  else
    set global Etat_du_jeu to 1
    open another screen screenName Game_Over
```

Jeu du dinosaure : MODE A



initialize global Coeff_cactus to 0.25

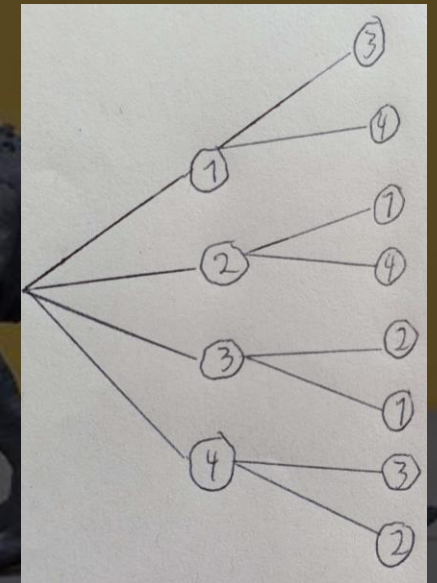
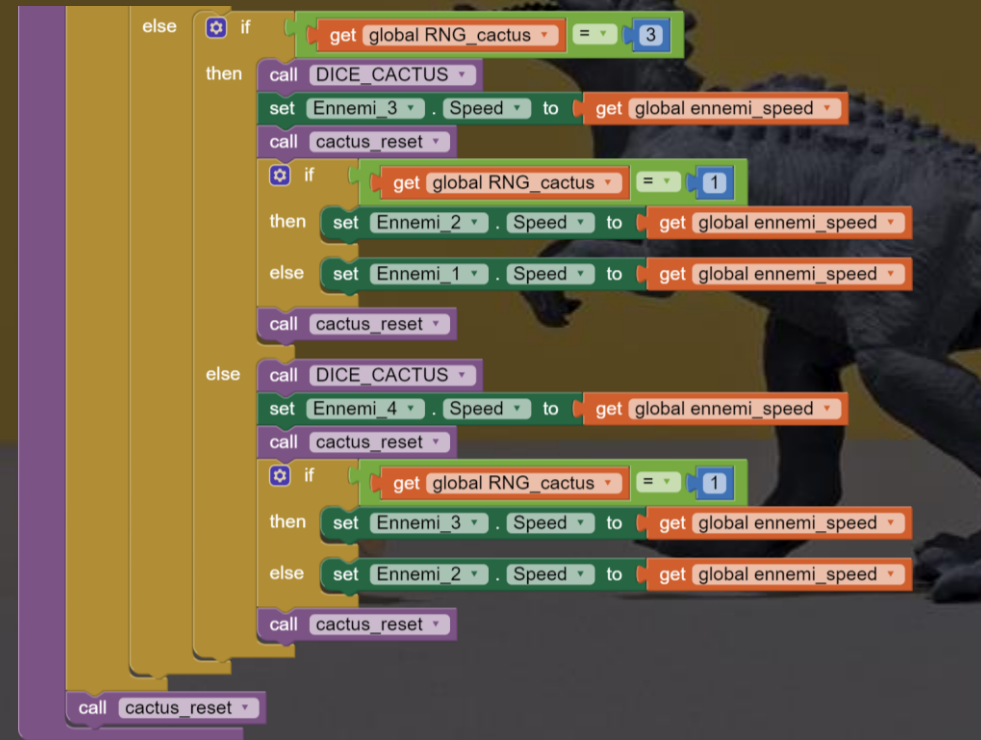
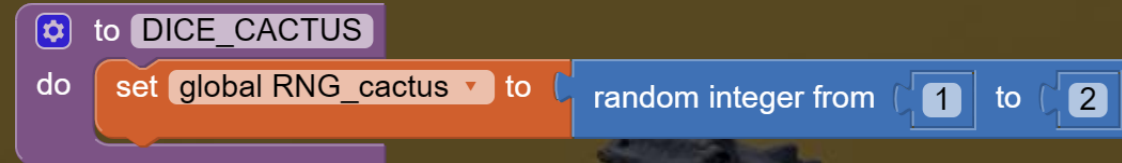
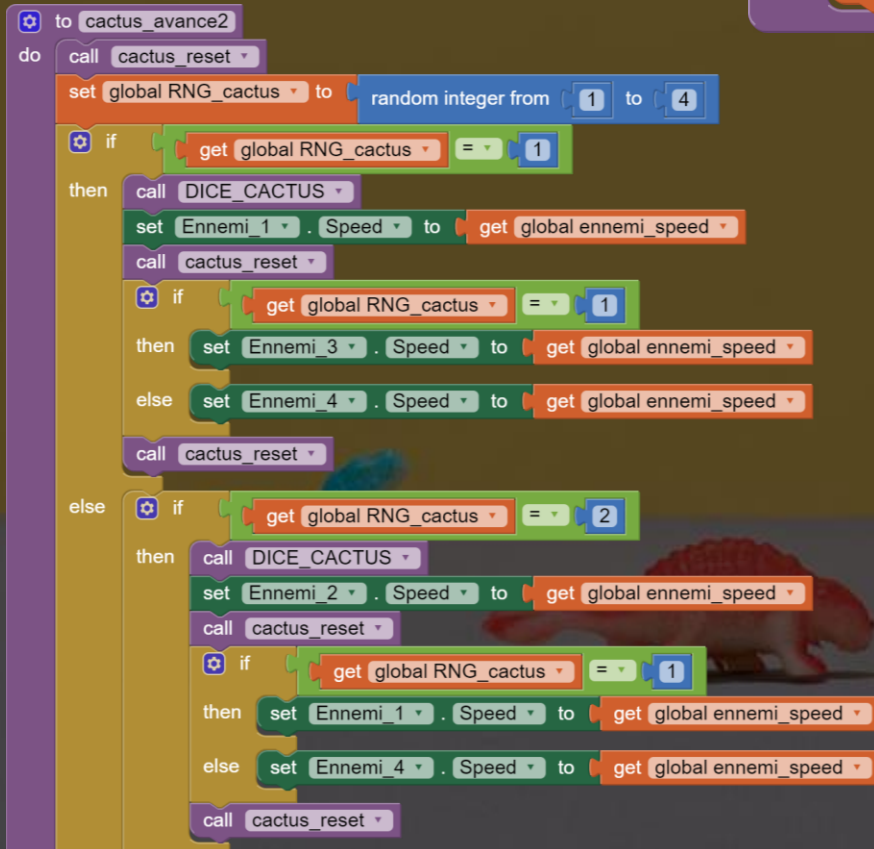
initialize global ennemi_speed to 2

to cactus_avance3

do

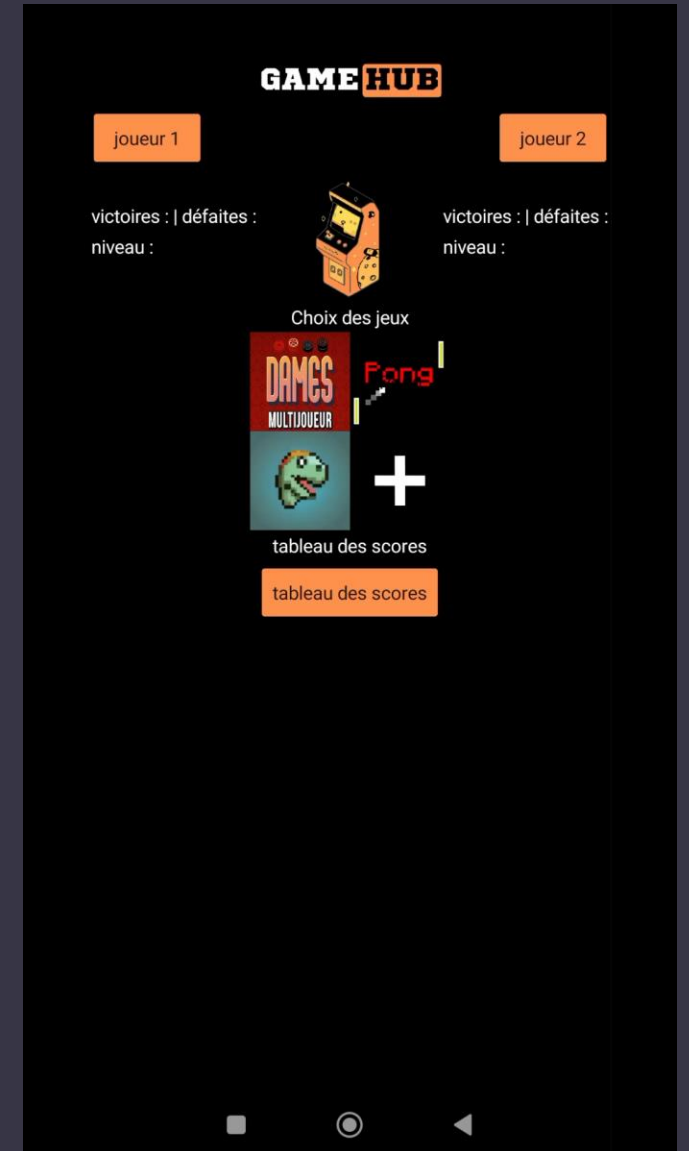
set Ennemi_1 . Speed to	random integer from 0 to	get global ennemi_speed	×	get global Coeff_cactus
set Ennemi_2 . Speed to	random integer from 0 to	get global ennemi_speed	×	get global Coeff_cactus
set Ennemi_3 . Speed to	random integer from 0 to	get global ennemi_speed	×	get global Coeff_cactus
set Ennemi_4 . Speed to	random integer from 0 to	get global ennemi_speed	×	get global Coeff_cactus

Jeu du dinosaure : MODE B



Conclusion

- Gestionnaire d'applications et d'utilisateurs fonctionnel
- Jeux variés et intuitifs
- Plus de jeux implémentables



Merci de nous avoir écouté!

Si jamais vous êtes curieux,
scannez ce QR-code pour tester
nos jeux!





GAME HUB